T

TIRELLON · ARCHIVES DU MONDE CONNU

GUILDE DES CHASSEURS DU NORTHERN SHIELD

Codex de la Nature des Monstres de Northern

Comprendre ce que l'on chasse avant de chasser

Rédigé par Regoyr Fernak, Maître-Chasseur de la Guilde du Northern Shield
Fort des Premiers Sceaux · An 890 du Pacte

NORTHERN SHIELD

« Tuer un monstre sans le comprendre, c'est réparer une fissure sans voir le mur. » — Regoyr Fernak

PRÉFACE

J'ai chassé pendant quarante ans.

J'ai vu des Cendrés mourir parce qu'ils savaient comment tuer mais pas ce qu'ils tuaient. J'ai vu des Frères de Fer hésiter devant une créature qu'ils auraient pu réguler parce que personne ne leur avait appris la différence entre un monstre qu'on élimine et un monstre qu'on surveille.

Le Grand Guide des Chasseurs vous apprend à survivre. Ce codex vous apprend à comprendre.

Ce n'est pas un document théorique sans conséquences pratiques. C'est le contraire. Un chasseur qui comprend la nature de ce qu'il affronte prend de meilleures décisions sur le terrain. Il sait quand frapper. Il sait quand reculer. Il sait quand réguler plutôt qu'éliminer.

Ce savoir sauve des vies. Les vôtres. Celles des villages que vous protégez. Et parfois — pas toujours, mais parfois — celle des créatures elles-mêmes.

Je m'appelle Regoyr Fernak. Je suis Maître-Chasseur depuis vingt-deux ans. J'écris ce document pour ceux qui viennent après moi.

Lisez-le. Mémorisez-le. Et vivez plus longtemps.

PARTIE I — L'ORIGINE DES MONSTRES

I — Ce qu'est un monstre

Un monstre n'est pas une bête ordinaire devenue dangereuse.

Un monstre est une erreur du monde.

Plus précisément : c'est le résultat d'une Dégénérescence Fluctale. Lorsque les Flux Magiques qui parcourent le monde se corrompent, se brisent ou s'emballent, ils peuvent altérer la matière vivante de façon irréversible et destructrice. Ce phénomène produit ce que nous appelons les monstres.

Tous les monstres du Northern Shield — sans exception — sont nés de ce processus. Le Gratte-Nuits qui rôde dans vos ruelles. La Chimère de Phyir qui hante les vallées mutées. Le Sang-Fendu qui naît dans les zones de Fer-Noir. Tous sont des enfants de la même rupture.

Un monstre n'est pas mauvais par nature. Il est le produit d'une force qui l'a altéré au-delà de ce qu'il aurait dû être. Comprendre cela ne signifie pas l'épargner systématiquement — cela signifie le lire correctement avant d'agir.

II — Pourquoi cette distinction importe

Le Grand Guide vous dit comment tuer. Ce codex vous dit quoi tuer — et surtout pourquoi.

Un chasseur qui traite tous les monstres de la même façon commet deux erreurs également dangereuses.

La première : éliminer ce qui aurait dû être régulé. Une région sans ses prédateurs naturels — même corrompus — perd ses cycles écologiques. Les proies prolifèrent. Les ressources s'épuisent. Le déséquilibre appelle d'autres ruptures fluctales. Et d'autres monstres naissent.

La seconde : tenter de réguler ce qui ne peut pas l'être. Un chasseur qui approche un Rôdeur-Cramoisi avec l'intention de le surveiller plutôt que de l'éliminer ne reviendra pas au fort.

La nature du monstre détermine la réponse du chasseur. Pas son instinct. Pas sa peur. Sa connaissance.

PARTIE II — LES TROIS NATURES

Après deux siècles d'observation et de documentation, la Guilde reconnaît trois natures distinctes parmi les monstres du Northern Shield. Ces natures sont indépendantes du Rang de danger — un monstre de Rang II peut être régulable, un monstre de Rang I peut être corrompu. Ne confondez jamais les deux systèmes.

Nature I — Les Régulables

Les Régulables sont des monstres issus de la Dégénérescence Fluctale qui ont malgré tout trouvé une place dans l'écosystème du Nord. Ils mangent, chassent, se reproduisent, et jouent un rôle dans les cycles naturels — en se nourrissant d'espèces en surpopulation, ou en consommant des plantes et des zones toxiques que rien d'autre ne pourrait absorber.

Face à un Régulable, la mission du chasseur n'est pas l'extermination. C'est la régulation : maintenir la population à un niveau qui ne menace pas les villages, éloigner les individus trop proches des zones habitées, éliminer les spécimens malades ou déséquilibrés. Un Régulable éliminé sans raison est une erreur professionnelle. Un territoire privé de ses Régulables est un territoire en danger.

Espèces régulables : — Sangliers-Verriques — Murènes-Terrestres — Chimères de Phyir — Hurleurs du Crépuscule — Serpents-Rhumes — Lames-d'Ombre

Nature II — Les Désorientés

Comme les Régulables, les Désorientés conservent une biologie fonctionnelle. Mais la corruption fluctale les a privés de tout équilibre intérieur. Ils vivent dans un état permanent d'instinct de survie — hypervigilants, imprévisibles, incapables de s'inscrire dans un cycle stable. Un Désorienté ne chasse pas par besoin : il chasse parce qu'il ne sait plus faire autre chose.

La régulation est possible dans de rares cas, mais elle exige une expérience que seuls les Traqueurs et les grades supérieurs possèdent. Pour un Porte-Sceau ou un Fausette, éliminer reste la réponse la plus sûre. Ne sous-estimez jamais un Désorienté parce qu'il semble confus : la confusion fluctale n'affaiblit pas — elle imprévisibilise.

Espèces désorientées : — Gratte-Nuits — Bouffe-Côtes — Charognes-Grasses — Hurte-Lueurs — Boucards d'Ébène — Veuves-Cendre — Fauche-Rots — Veaux-Mortiers — Centons-Brisés

Nature III — Les Corrompus

Les Corrompus sont ce que la Dégénérescence Fluctale produit quand elle va jusqu'au bout. Il ne reste en eux aucune trace de ce qu'ils auraient pu être : aucun instinct stable, aucune place dans un cycle naturel, aucune logique que le chasseur peut apprendre à lire. Ce sont des ruptures vivantes.

Face à un Corrompu, il n'y a qu'une réponse : l'élimination. Pas la régulation, pas l'observation prolongée. Un Corrompu laissé en vie est un Corrompu qui s'étend — dans le territoire, dans les proies qu'il touche, parfois dans les flux magiques environnants. Les plus dangereux, comme les Creuse-Peaux en colonies, font l'objet d'une priorité absolue d'élimination dès détection confirmée.

Espèces corrompues : — Claque-Jarrets — Broyeurs-Marleux — Goules de Fer — Cisailles-Pâles — Rôdeurs-Cramoisis — Ours-Terrasses — Vautours-Runiques — Sangs-Fendus — Creuse-Peaux en Colonies *(mention spéciale — corruption extrême)*

PARTIE III — REPRODUCTION ET PERPÉTUATION

I — Deux groupes fondamentaux

Les reproductibles. Ces espèces ont conservé, malgré la corruption fluctale, une biologie suffisamment stable pour se reproduire. Leur population peut croître et coloniser de nouveaux territoires — une menace écologique à long terme qui exige une surveillance continue.

Les non-reproductibles. Ces espèces naissent d'une rupture fluctale ponctuelle. Éliminer un individu sans traiter la source fluctale qui l'a produit ne résout rien : un autre naîtra de la même rupture. Le vrai travail du chasseur est alors la localisation et la neutralisation de la rupture, pas l'élimination de la créature.

II — Modes de reproduction

La ponte. Certaines espèces déposent des œufs dans des environnements spécifiques : en hauteur pour les aériennes, en zones humides ou profondes pour les aquatiques et souterraines. Les Lames-d'Ombre pondent dans des zones chargées en Flux — leurs œufs nécessitent probablement l'énergie fluctale pour éclore. Les Creuse-Peaux pondent en très grande quantité, ce qui explique la vitesse catastrophique de leur prolifération.

La naissance vivante. Les grandes créatures terrestres et certains prédateurs donnent naissance à des petits vivants, et protègent généralement leur progéniture — ce qui complique les interventions dans les zones de reproduction.

III — Tableau récapitulatif

Espèce	Reproductible	Mode
Gratte-Nuits	Oui	Vivipare
Bouffe-Côtes	Oui	Vivipare

Sangliers-Verriques	Oui	Vivipare
Charognes-Grasses	Oui	Œufs
Claque-Jarrets	Non	—
Hurte-Lueurs	Non	—
Murènes-Terrestres	Oui	Œufs
Broyeurs-Marleux	Non	—
Boucards d'Ébène	Oui	Vivipare
Goules de Fer	Non	—
Chimères de Phyir	Oui	Œufs
Hurleurs du Crépuscule	Oui	Œufs
Cisailles-Pâles	Non	—
Rôdeurs-Cramoisis	Non	—
Veuves-Cendre	Oui	Œufs
Serpents-Rhumes	Oui	Vivipare
Fauche-Rots	Non	—
Lames-d'Ombre	Oui	Œufs (fluctals)
Veaux-Mortiers	Oui	Vivipare
Ours-Terrasses	Oui	Vivipare
Vautours-Runiques	Oui	Œufs
Sangs-Fendus	Non	—
Centons-Brisés	Non	—
Creuse-Peaux	Oui	Œufs (grande quantité)

PARTIE IV — APPARITION ET COMPORTEMENT DE GROUPE

Un monstre n'apparaît jamais par hasard. Son mode d'apparition — seul ou en groupe — est directement lié à sa biologie, sa nature et son rapport à son environnement.

Espèces solitaires : — Charognes-Grasses — Hurte-Lueurs — Murènes-Terrestres — Broyeurs-Marleux — Boucards d'Ébène — Chimères de Phyir — Cisailles-Pâles — Serpents-Rhumes — Fauche-Rots — Lames-d'Ombre — Veaux-Mortiers — Ours-Terrasses — Centons-Brisés

Face à une espèce solitaire : ce que vous voyez est ce qu'il y a. Pas de renfort à craindre, mais pas d'aide à espérer non plus si l'intervention tourne mal.

Espèces en groupe ou duo : — Gratte-Nuits (*groupe*) — Bouffe-Côtes (*duo ou trio*) — Sangliers-Verriques (*groupe*) — Claque-Jarrets (*groupe*) — Goules de Fer (*solo ou duo*) — Hurleurs du Crépuscule (*groupe*) — Rôdeurs-Cramoisis (*meute*) — Veuves-Cendre (*groupe*) — Vautours-Runiques (*formation*) — Sangs-Fendus (*solo ou duo*) — Creuse-Peaux (*colonie*)

Face à une espèce de groupe : ne jamais supposer que l'individu visible est seul. Évaluer la zone complète avant toute action. Un Claque-Jarret isolé signifie presque toujours un groupe à proximité.

PARTIE V — LIRE UN MONSTRE AVANT DE L'AFFRONTER

I — Les quatre questions du chasseur

Quelle est sa nature ? Régulable, Désorienté ou Corrompu. Cette réponse détermine l'objectif : réguler, neutraliser ou éliminer.

Est-elle reproductible ? Si oui, y a-t-il des œufs ou une portée à localiser ? Si non, quelle est la rupture fluctale à traiter pour éviter une réapparition ?

Apparaît-elle seule ou en groupe ? Cette réponse détermine la taille de l'équipe et l'évaluation du territoire avant l'approche.

Quel est son Rang ? Cette réponse détermine les ressources matérielles et humaines à mobiliser.

Ces quatre questions ne remplacent pas le Grand Guide : elles le complètent. Un chasseur qui connaît les deux documents dispose de tout ce qu'il faut pour décider sur le terrain.

II — Ce que l'expérience apprend

Quarante ans de chasse m'ont appris une chose que je n'aurais pas crue possible à mes débuts : les monstres ne sont pas nos ennemis. Ils sont les symptômes d'un monde blessé. Les Flux se corrompent, des créatures naissent de cette corruption. Ce n'est ni leur faute ni la nôtre. C'est la réalité du Nord depuis la Fracture Fluctale.

Notre rôle n'est pas de haïr ce que nous chassons. Notre rôle est de maintenir l'équilibre entre ce monde blessé et les hommes qui y vivent. Parfois cela signifie éliminer. Parfois réguler. Parfois simplement observer et comprendre. Un chasseur qui hait ce qu'il chasse prend de mauvaises décisions.

Conclusion

Ce codex n'est pas une règle supplémentaire. C'est un outil de compréhension. Utilisez-le avec le Grand Guide, sur le terrain, quand vous hésitez devant une créature que vous n'avez jamais vue et que vous devez décider en quelques secondes si vous frappez ou si vous reculez.

Les réponses sont dans ces pages. Le reste appartient à votre jugement. Et votre jugement, c'est ce qui fait de vous un chasseur et pas simplement un homme avec une lame.

« Comprendre n'est pas épargner. Comprendre c'est choisir. » — Regoyr Fernak, Maître-Chasseur

Rédigé par Regoyr Fernak, Maître-Chasseur · Archives du Fort des Premiers Sceaux · Salle du Savoir des Royaumes du Grand Archivum d'Aen Doravel · An 890 du Pacte